

KALEIDOSKOPE

SHADOWRUN



IMPRESSUM

Texte: Christian Götter

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Andreas „AAS“ Schroth

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Layout: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company,
Inc. © 2022 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene
Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in
Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs
ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun6.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de

TOPPS



CATALYST
game labs

TORPEDOS IN DER NACHT



TORPEDOS IN DER NACHT

DAS ABENTEUER

In diesem Run sollen die Runner im Frühling des Jahres 2082 auf der Ostsee in eine materialisierte Alchera eindringen, in der eine eisig kalte Winternacht des Jahres 1945 wiederauferstanden ist – die Nacht des Untergangs der *Wilhelm Gustloff*. Es ist an den Runnern, diese Katastrophe zu verhindern und dafür zu sorgen, dass sich das tausendfache Leid nicht zu einer endlosen magischen Schleife verdichtet, die zu einer Gefahr für die Schifffahrt in der südlichen Ostsee wird – und damit zu einer Bedrohung für die Bilanzen von Mærsk.

HINTERGRUND

Ende Januar 2082 taucht unvermittelt ein unbekanntes Passagierschiff in der südlichen Ostsee auf. Bereits einige Minuten nach der ersten Sichtung ist jedoch jeder Kontakt abgebrochen. Das Schiff ist weg. In den folgenden Wochen gibt es in kürzer werdenden Abständen immer wieder Meldungen über ein Passagierschiff, das nur mit Positionslichtern für einige Seemeilen durch die Nacht fährt, nur um nach wenigen Stunden wieder zu verschwinden. Im April des Jahres geht ein Mærsk-Küstenfrachter in derselben Region verloren. Die Untersuchungen durch Tyr Inc. ergeben, dass der Frachter torpediert wurde. Anstelle von Waffenüberresten finden die Ermittler jedoch nur

schwache Spuren einer unbekannten magischen Signatur. Der Konzern setzt daraufhin ein Team aus Ermittlern auf den Vorfall an. Diesen wird bald klar, dass der Frachter einer materialisierten Alchera zum Opfer gefallen ist. Weitere Untersuchungen zeigen schnell, dass in ihrem Zentrum das mysteriöse Passagierschiff steht. So unvermittelt es immer wieder auftaucht, so kann das Rätsel um sein Verschwinden doch bald aufgeklärt werden: Es wird wieder und wieder mit mehreren Torpedos von einem U-Boot aus angegriffen. Manchmal jedoch kann es einem oder zwei Torpedos ausweichen, die dann weiterlaufen – viel weiter, als es physikalischen Waffen möglich sein sollte – und so zu einer unberechenbaren Gefahr für die Schifffahrt werden. Beim Versuch, weitere Wiederholungen des Vorfalls zu verhindern, geht das Team von Tyr Inc. jedoch verloren – und mit ihm weite Teile seiner bisherigen Erkenntnisse. Da Mærsk angesichts der geringen werdenden Abstände zwischen den Vorfällen schnelle Antworten erwartet, heuert der Konzern abstreitbare Aktivposten an. Sie sollen der Alchera auflauern, sie betreten, den Grund für ihr Auftreten ermitteln und, im Idealfall, für die Zukunft verhindern.

DER RUN IM ÜBERBLICK

Die Runner werden im Mai 2082 von Frau Schmidt beauftragt, eine in immer kürzeren Abständen auftretende

materialisierte Alchera in Form eines Passagierschiffs in der südlichen Ostsee zu untersuchen und ihr weiteres Auftreten nach Möglichkeit zu verhindern, nachdem ein Team von Tyr Inc. bei entsprechenden Versuchen verloren ging. Bei ihren Ermittlungen können sich die Runner auf die Spur dieses Teams setzen und seine Aufzeichnungen in ihren Besitz bringen. Dadurch wird ihnen klar, dass es sich bei dem Schiff um die *Wilhelm Gustloff* handelt, die am Ende des Zweiten Weltkriegs von einem U-Boot versenkt wurde, wobei mehrere Tausend Menschen ums Leben kamen. Sie erfahren zudem, dass die Spezialisten von Tyr Inc. überzeugt waren, dass das Echo des Leids dieser Menschen hinter dem ersten Auftreten der Alchera stand und die wiederholten Versenkungen des Schiffs in der Alchera für die steigende Frequenz ihres Auftretens verantwortlich sind. Bei dem Versuch, an Bord zu gehen und diese Spirale zu unterbrechen, ist das Team von Tyr Inc. dann offensichtlich gescheitert. Deshalb ist es nun an den Runnern, die erneute Versenkung der *Wilhelm Gustloff* zu verhindern – oder mit ihr unterzugehen.

ANWERBUNG

AUF EINEN BLICK

Am 8. Mai 2082 werden die Runner von Frau Schmidt zu einem Treffen in Kiel, im Norden der ADL, gebeten. Dort macht sie ihnen ein lukratives Angebot: Sie sollen einem magischen Phänomen in der südlichen Ostsee Einhalt gebieten, das die dortige Schifffahrt gefährdet.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Euer Schieber hat nicht zu viel versprochen, als er sagte, dass das Schietwetter in Kiel zu den schönsten Läden der Stadt gehört. Nicht, dass ihr sonderlich viele Vergleiche hättet. Aber die außerhalb des Hafens auf einem in die Förde hinausragenden Steg gelegene Bar ist wirklich beeindruckend. White-Noise-Generatoren lassen von außen nur das Rauschen der Brandung und die Schreie der Möwen herein, während der dröhnende Verkehr, die Schiffs sirenen und der Lärm der in der Nähe am Ufer feiernden Jugendlichen herausgefiltert werden. Den Aroma-Fackeln gelingt es sogar, die üblen Gerüche zu überdecken, die vom Hafen herauf- und aus der Stadt herabwehen. So kommt fast ein Urlaubsgefühl auf, als ihr euch im Licht der untergehenden Sonne über den feinen Sand zum äußersten der hier stehenden Tische begeben. Hier erwartet euch, von zwei orkischen Leibwächtern abgeschirmt, Frau Schmidt. Nachdem euch die beiden nach Waffen durchsucht haben, könnt ihr am Tisch Platz nehmen.

„Schön, dass Sie es einrichten konnten. Kommen wir gleich zum Geschäft: Mein Auftraggeber hat von einem magischen Phänomen erfahren, das sich auf See östlich von hier ereignet. Er sucht Spezialisten, die die Hintergründe aufklären und das weitere Auftreten dieses Phänomens unterbinden können. Dafür bietet er eine Bezahlung in Höhe von 60.000 Euro. Sind Sie interessiert?“

<Weitere Details wird Frau Schmidt an dieser Stelle noch nicht verraten. Damit wartet sie, bis sich die Runner bereit erklärt haben, den Auftrag anzunehmen.>

„Es freut mich, dass Sie an Bord sind. Kommen wir also zu den Details: Am Abend des 30. Januar tauchte in der südlichen Ostsee, etwa 500 Kilometer ostnordöstlich von hier, unvermittelt ein größeres Schiff auf, das weder Kennung noch Position sendete und auf Kontaktaufnahmeversuche über die üblichen Frequenzen nicht reagierte. Es bewegte sich in internationalen Gewässern, etwas außerhalb der üblichen Routen, und verschwand nach wenigen Stunden ebenso unvermittelt, wie es erschienen war. Das Ganze hätte eine Aktennotiz ohne weitere Bedeutung werden können, wenn das Schiff nicht am 6. März wieder aufgetaucht wäre, an der gleichen Stelle, ebenfalls mit Kurs West-Süd-West, um wiederum nördlich einer Sandbank zwei Dutzend Seemeilen vor der Küste Polens zu verschwinden. Als es am 28. März erneut auftauchte, schickte die Skandinavische Union eine Aufklärungsdrohne los, die allerdings aufgrund plötzlich umschlagender Wetterbedingungen verloren ging. Die nächste Sichtung erfolgte am 16. April. Diesmal änderte der in der Nähe befindliche Küstenfrachter Rollga II N.A. seinen Kurs, um die Sachlage aufzuklären. Er meldete kurz darauf einen drastischen Temperatursturz und schlechte Sicht. Einige Minuten später berichtete er von einem nur mit Positionslichtern fahrenden Passagierschiff – dann brach der Kontakt ab. Wie sich später herausstellte, wurde das Schiff von einem Torpedo getroffen und versenkt. Nach unseren Erkenntnissen beauftragte Mærsk als Eigentümer des verlorenen Schiffs im Anschluss den Sicherheitsdienstleister Tyr Inc. mit einer Untersuchung. Diese brachte unseren Informationen zufolge ans Licht, dass das versenkte Schiff Kontakt mit einem Bestandteil einer materialisierten Alchera hatte, der zu seinem Untergang führte. Darüber hinaus blieb die Untersuchung bisher jedoch allem Anschein nach ohne Ergebnis, denn der Vorgang wiederholte sich am 29. April und zuletzt am 6. Mai. Mein Auftraggeber möchte nun, dass Sie sich der Sache annehmen. Klären Sie auf, was hier vor sich geht, und, noch wichtiger, unterbinden Sie weitere Vorfälle.“

<Mit diesen Worten übergibt Frau Schmidt den Runnern einen Datenchip, der eine Kontaktnummer sowie die Informationen enthält, die sie den Runnern gerade mitgeteilt hat. Fragen der Runner wird sie nach Möglichkeit beantworten, wobei sie freilich ihren Auftraggeber nicht verrät. In einem gewissen Rahmen ist sie auch zu Verhandlungen über die Bezahlung bereit. Im Anschluss, oder wenn die Runner an beidem kein Interesse zeigen, werden ihre Bodyguards den Runnern eventuell abgenommene Waffen zurückgeben und sich mit Frau Schmidt zurückziehen.>

Im Gehen wendet sich Frau Schmidt noch einmal zu euch um: „Vielleicht ist es das Beste, wenn Sie zuerst versuchen, dieses Tyr-Team ausfindig zu machen.“

HINTER DEN KULISSEN

Frau Schmidt kann den Runnern auf Nachfrage zusätzlich zu den bereits genannten Informationen die ersten vier Ränge der Beinarbeits-Informationen zum Team von Tyr Inc. mitteilen.

Sollten die Runner über die Bezahlung verhandeln wollen, ist eine Vergleichende Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma fällig. Frau Schmidt hat hierfür 14 Würfel zur Verfügung. Für jeden Nettoerfolg, den

die Runner erzielen, erhöht Frau Schmidt ihr Angebot um 1.000 Euro, bis zu einem Maximum von insgesamt 66.000 Euro. Nettoerfolge können alternativ auch verwendet werden, um ein Spesenkonto auszuhandeln, für das Frau Schmidt den Runnern pro Nettoerfolg 2.500 Euro zur Verfügung stellt.

Als Erstes werden die Runner vermutlich Ermittlungen zu dem verschwundenen Team von Tyr Inc. anstellen wollen. Was sich dabei in Erfahrung bringen lässt, ist im Abschnitt *Beinarbeit* zu finden.

VERSCHOLLENE ERMITTLER

AUF EINEN BLICK

Sobald die Runner in Erfahrung gebracht haben, dass sich das Team von Tyr Inc. im Hotel Atlantic eingemietet hatte und das Zimmer dort bis zum 9. Mai bezahlt wurde, versuchen sie wahrscheinlich, Zugang zu diesem Zimmer zu erhalten. Im verlassenen Zimmer der Ermittler können die Runner die Aufzeichnungen des Teams finden und so auf die Spur der Vorgänge auf See kommen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das Hotel Atlantic ist ein modernes Haus in Hafennähe, das sich den traditionsreichen Namen zunutze macht, um Execs und Konferenzen anzuziehen. Tatsächlich scheinen die Geschäfte gut zu laufen, da regelmäßig Limousinen vorfahren und Gäste in Businesskleidung das Haus unter den Augen der Sicherheitsleute am Eingang betreten oder verlassen.

HINTER DEN KULISSEN

Um Zugang zum Zimmer des Ermittlerteams von Tyr Inc. im Hotel Atlantic zu erhalten, stehen den Runnern mehrere Wege offen. Sie können es mit sozialen Fähigkeiten versuchen. Beim Empfangspersonal kann eine Probe auf Überreden + Charisma (5) zum Erfolg führen. Eventuellen Manipulationszaubern widersteht das Personal mit 5 Würfeln. Die Runner sollten natürlich darauf achten, unauffällig zu bleiben, denn in der Lobby befinden sich zwei Sicherheitsleute (Werte wie Lone-Star Streifenpolizist, SR6, S. 206, mit Yamaha Pulsar II anstelle des Betäubungsschlagstocks), die bei Bedarf Verstärkung anfordern können, die dann innerhalb von 6 Minuten eintrifft (Anzahl der Runner x 1,5).

Versuchen die Runner, über die Matrix an die benötigten Informationen und Freigaben zu gelangen, sehen sie sich einem Host der Stufe 4 gegenüber (ASDF: 5/4/7/6, IC: Patrouille, Aufspüren, Säure, Wirbel). Für die Sicherheitsspinne kannst du die Werte der Deckerin (SR6, S. 87) verwenden. Letztendlich sollte es den Runnern gelingen, in Erfahrung zu bringen, dass das Tyr-Team Suite 934 bezogen hatte – und eine Magnetkarte in ihre Hände zu bekommen.

In der Suite befindet sich neben einiger Wechselkleidung kaum etwas, das auf die kürzliche Präsenz des Teams hindeutet – abgesehen davon, dass der Wandsafe (Strukturstufe 16; Magschloss [Stufe 4] mit Tastatur; kann auch über den Host des Hotels geöffnet werden) im Hauptraum der Suite verschlossen ist. Im Safe befindet sich ein Datenchip mit einer Sicherheitskopie der bisherigen Ermittlungsergebnisse des Teams.

Bei seinen Ermittlungen hat das Tyr-Team in Erfahrung gebracht, dass die *Rollga II N.A.* von einem Torpedo getroffen und versenkt wurde, der Teil einer materialisierten Alchera war. Im Zentrum dieser vermutlich mobilen Alchera vermuteten die Ermittler das mysteriöse Passagierschiff. Nach Recherchen in verschiedenen, zum Teil papierbasierten Archiven kamen die Ermittler zu dem Schluss, dass es sich bei dem Schiff um die *Wilhelm Gustloff* handeln muss, die in den letzten Monaten des Zweiten Weltkriegs, am 30. Januar 1945, mit Tausenden Menschen an Bord durch drei Torpedos eines sowjetischen U-Boots versenkt wurde. Die Ermittler stellten die Theorie auf, dass die Alchera zu den vermehrt auftretenden magischen Phänomenen der letzten Zeit gehört und durch die starken Emotionen ausgelöst wurde, die mit dem Untergang des Schiffs verbunden waren. Ferner vermuteten sie, dass jedes weitere Versenken des Schiffs diesen Effekt verstärkt und so die Frequenz des Auftretens der Alchera erhöht – eine Ereignisabfolge, die unterbrochen werden kann, wenn es gelingt, in mindestens einer Instanz das Versenken des Schiffs zu verhindern. Um dies zu erreichen, wollte das Team auf einem unauffälligen Boot in die Alchera eindringen, die auf Höhe der Meeresoberfläche etwa sechs Kilometer in der Länge und knapp drei Kilometer in der Breite misst. Die Ermittler erwarteten, innerhalb der Alchera auch die damaligen Wetterbedingungen vorzufinden, insbesondere eine Temperatur von -20 Grad Celsius. Sie gingen sogar davon aus, dass durch die zahlreichen Wiederholungen und die entsprechende weitere emotionale Aufladung die Temperatur in der Alchera noch weiter abgesenkt worden sein könnte. Da sie sich nicht sicher waren, ob moderne Technologie in ihren Grenzen funktionieren würde, war ihr Plan, die auf die *Wilhelm Gustloff* abgefeuerten Torpedos auf magischem Weg von ihrem Kurs abzubringen. Da das Team verschwunden ist, die Alchera aber weiter auftaucht, scheint dies nicht funktioniert zu haben – oder die Ermittler schafften es nicht, eine warnende Erinnerung zu berücksichtigen, die in roter Schrift am Ende der Ergebnisnotizen vermerkt ist: *Die Alchera unbedingt verlassen, bevor sie verblasst, ansonsten ist eine Rückkehr nicht gewährleistet!*

Das Team stellte zudem Berechnungen zu den erwarteten nächsten drei Materialisierungen der Alchera an und prognostizierte sie für den 29. April, den 6. Mai und den 11. Mai. Selbst die Uhrzeit und die Koordinaten des Torpedobeschusses sind festgehalten: Der Beschuss erfolgt um Viertel nach neun am Abend, etwa 250 Kilometer ostnordöstlich des Herzogtums Pomorya. Wenn die Runner also ihren Auftrag erfüllen wollen, sollten sie die nächste vorausberechnete Materialisierung nutzen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner eine Herausforderung benötigen, kann das Hotel aufgrund eines VIP-Besuchs die Sicherheitsvorkehrungen erhöht haben. In diesem Fall sind das Patrouille-IC sowie zwei zusätzliche Sicherheitsspinnen im Host aktiv und überwachen diesen aktiv auf Eindringlinge. Außerdem ist ein Geist des Menschen (Kraftstufe 5) im Astralraum der Lobby präsent, um diese auf magische Aktivitäten zu



überwachen und im Zweifel einen (nicht vor Ort befindlichen) Sicherheitsmagier zu alarmieren (Werte wie Lone-Star-Kampfmagier, SR6, S. 207). Bei einem Alarm ist binnen 4 Minuten ein HTR-Team vor Ort (Werte wie DocWagon-HTR-Offizier, SR6, S. 208, Anzahl der Runner x 2).

HINAUS AUF SEE

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene versuchen die Runner, bei der nächsten Materialisierung in die Alchera einzudringen. Zu diesem Zweck werden sie sich vermutlich ein Boot beschaffen und damit auf die Ostsee begeben – und wenn sie sich für ein eher unauffälliges Freizeitboot entscheiden, sollten sie am Abend des 10. Mai aufbrechen, um rechtzeitig vor Ort zu sein.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als ihr euren Blick über den Hafen schweifen lasst, während ein lauer Frühlingswind das Geschrei der Möwen an eure Ohren trägt, könnt ihr euch kaum vorstellen, wie es wohl wäre, wenn mitten in der Nacht die Temperatur plötzlich auf -20 Grad Celsius oder weniger fällt. Mit dieser Vorstellung im Hinterkopf setzt ihr auf jeden Fall warme Kleidung auf eure Liste. Vor allem aber benötigt ihr ein Boot, das euch dorthin bringen kann, wo die Wilhelm Gustloff versenkt wurde – um zu verhindern, dass sich dieses Unglück ein weiteres Mal wiederholt.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner versuchen wollen, bei der nächsten Materialisierung in die Alchera einzudringen,

benötigen sie ein Boot. Sie können natürlich auch andere Transportmöglichkeiten erwägen, etwa ein Flugzeug – was jedoch angesichts der unklaren, magisch veränderten Wetterbedingungen mit Problemen einhergehen könnte. Ganz abgesehen davon, dass ein Kutter oder eine touristische Bootsfahrt deutlich leichter unter dem Radar bleiben können als ein Flugzeug, insbesondere dann, wenn es auf ein Phänomen zusteuert, das inzwischen die Aufmerksamkeit verschiedener Mächte der Ostsee auf sich gezogen hat.

Im Kieler Hafen haben die Runner, entsprechend gute SINs und eine Kautio in Höhe von 5.000 Euro vorausgesetzt, die Möglichkeit, für 1.000 Euro pro Tag ein unauffälliges, aber seetüchtiges Motorboot zu mieten (Werte wie Samuvani-Criscraft Otter, SR6, S. 304, allerdings mit einer Höchstgeschwindigkeit von 20 – womit die Fahrt zum Einsatzort etwa einen Tag dauert). Benötigen sie zudem noch einen Skipper, schlägt das noch einmal mit 500 Euro pro Tag zu Buche. Die Runner können ein Boot natürlich auch auf andere Art unter ihre Kontrolle bringen. Je nachdem, wie sie dabei vorgehen, sollten sie jedoch darauf vorbereitet sein, Besuch von der Küstenwache zu erhalten.

Ähnliche Bedingungen sollten auch dann gelten, wenn die Runner einen Teil der Strecke an Land zurücklegen und sich etwas näher an ihrem Einsatzort einschiffen wollen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn sich die Runner langweilen, kann in dieser Szene jederzeit das Wetter umschlagen und ein Sturmtief heraufziehen, das den Einsatz aller Personen an Bord erforderlich macht, um das Boot auf Kurs zu halten. Hierbei kannst du Proben auf Mechanik + Geschicklichkeit, Natur + Intuition, Steuern + Reaktion, Wahrnehmung + Intuition oder Athletik + Geschicklichkeit

verlangen, deren Schwellenwert von der Windstärke abhängen sollte. Wenn das nicht ausreicht, können die Runner auch die Aufmerksamkeit einer Patrouille erregen, etwa der Küstenwache Pomoryas (ein Patrouillenboot, Werte wie GMC Riverine, SR6, S. 304, mit 8 Besatzungsmitgliedern an Bord, Werte wie DocWagon-HTR-Offizier, SR6, S. 208, mit dem Unterschied, dass es sich ausschließlich um Elfen handelt, die Nicht-Elfen gegenüber äußerst misstrauisch sind).

KEINE PANIK

Eigentlich sollte es in dieser Szene keine unvorhergesehenen Probleme geben. Wenn die Runner partout nicht auf die Idee kommen, sich mit einem Boot auf den Weg zur Alchera zu machen, sollte eine Probe auf Erinnerungsvermögen helfen, ihnen ihren Auftrag wieder ins Gedächtnis zu rufen – ebenso wie die letzte bekannte Prognose für das Auftreten der Alchera, die das Team von Tyr Inc. aufgestellt hat.

DIE WILHELM GUSTLOFF

AUF EINEN BLICK

In dieser Szene erreichen die Runner auf offener See die materialisierte Alchera und müssen einen Weg finden, den erneuten Untergang der *Wilhelm Gustloff* zu verhindern – um auf diese Weise hoffentlich dafür zu sorgen, dass der Spuk ein Ende findet.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Ostsee ist zwar belastet, aber im Vergleich zu ihrer westlichen Schwester scheint sie doch geradezu naturbelassen. Und als nach einem Tag auf See die Sonne gegen neun Uhr am Abend blutrot im Meer versinkt und euch der salzige Wind um die Nasen pfeift, während euer Boot leicht auf und ab schaukelt, kommt es euch fast so vor, als wärt ihr im Urlaub. Allerdings hält der Eindruck nicht lange vor. Schon wenige Minuten später wird es schlagartig dunkler, und ein eisiger Wind wühlt das Wasser auf. Euer Boot gerät ins Schwanken, und die kleinen Pflützen, die sich überall an Bord gebildet hatten, beginnen zu gefrieren, als die Temperatur unvermittelt auf mehr als zwei Dutzend Grad unter dem Gefrierpunkt fällt. Gleichzeitig könnt ihr wenige Kilometer südöstlich von euch die Positionslichter eines Schiffs ausmachen, das gen Westen läuft.

HINTER DEN KULISSEN

Die Alchera rund um die *Wilhelm Gustloff* misst tatsächlich etwa sechs Kilometer von Ost nach West und etwa drei Kilometer von Nord nach Süd und bewegt sich mit dem Schiff im Zentrum nach Westen. Da ihre Höhe weniger als einhundert Meter beträgt, ist es relativ schwierig, aus einem Flugzeug heraus mit ihr zu interagieren, da man sich dazu in ihr aufhalten muss.

Wenn sich die Runner allerdings an den Koordinaten befinden, die das Team von Tyr Inc. berechnet hatte, können sie sehen, wie sich das etwa 200 Meter lange und knapp 25 Meter breite Schiff mit rund 20 km/h auf einem Westkurs bewegt, der nach rund zehn Minuten etwa 700 Meter genau südlich an ihnen vorbeiführen wird. Sie können außerdem

bemerken, dass das Schiff recht tief im Wasser liegt, da sich mehrere Tausend Personen an Bord befinden. Entsprechend schwer arbeiten die Maschinen, der zentrale Schiffsschornstein raucht stark.

Deutlich schwieriger auszumachen ist dagegen in der aufgewühlten, nächtlichen See das Periskop eines U-Boots, auch wenn dieses kaum einhundert Meter von der Position der Runner entfernt materialisiert, kurz nachdem sie in die Alchera geraten sind. Suchen sie ihre Umgebung ab, können sie es allerdings mit einer gelungenen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (5) entdecken, wobei Restlichtverstärkung den Schwellenwert auf 3 senkt. Wenn die Runner nicht eingreifen, wird das Boot, keine zehn Minuten, nachdem es materialisiert ist, drei Torpedos auf die *Wilhelm Gustloff* abschießen, die sich mit Geschwindigkeit 70 auf das Schiff zubewegen und es nach etwas über 30 Sekunden treffen werden, wenn die Runner nicht eingreifen. In diesem Fall würde das U-Boot abtauchen und die *Wilhelm Gustloff* zu sinken beginnen.

Um dies zu verhindern, haben die Runner mehrere Möglichkeiten. Zum einen könnten sie das U-Boot angreifen, bevor es seinen Angriff auf die *Wilhelm Gustloff* unternimmt. Da es sich jedoch unter Wasser befindet, dürfte dies nicht allzu leicht werden. Wenn sie es zum Auftauchen zwingen können, sehen sie sich 50 kampferprobten Soldaten (Werte wie Mafiasoldat, SR6, S. 207) gegenüber, die neben ihren Handfeuerwaffen über zwei Bordgeschütze verfügen (Werte wie RPK SMG, SR6, S. 258), magischen Angriffen allerdings wenig entgegensetzen haben.

Die Runner könnten auch versuchen, die Torpedos abzufangen oder vom Kurs abzubringen, was sicherlich nicht einfach ist, da diese sich einige Meter unter der Wasseroberfläche bewegen und nicht ferngesteuert werden können. Gegenüber magischen Manipulationen oder massivem Beschuss sind sie allerdings durchaus empfindlich – die Gefechtsköpfe können mit einer Handlung *Ziel ansagen* direkt unter Beschuss genommen werden und explodieren, wenn nach dem Durchschlagen ihrer Hülle (Strukturstufe 11) noch mindestens 1 Kästchen Schaden angerichtet wird.

Schließlich könnten die Runner noch versuchen, die *Wilhelm Gustloff* zu warnen oder anderweitig von ihrem Kurs abzubringen. Während Funksprüche oder eine direkte Ansprache durch an Bord gehende Runner aufgrund von technischen Schwierigkeiten und Glaubwürdigkeitsproblemen wenig erfolgversprechend sein dürften, sollten hier kreative Einfälle durchaus belohnt werden. Ähnliches gilt für weitere Einfälle der Runner, die hier nicht berücksichtigt wurden.

DAUMENSCHRAUBEN

Um die Herausforderung für die Runner zu erhöhen, könnte die Besatzung des U-Boots anstelle der *Wilhelm Gustloff* oder zusätzlich zu ihr auch das Boot der Runner als Ziel auswählen und angreifen. Da ein Torpedo auf ein so kleines Fahrzeug verschwendet wäre, würde das U-Boot hierfür auftauchen und die Runner mithilfe seiner Bordgeschütze angreifen.

KEINE PANIK

Solange die Runner nicht völlig untätig sind und entweder die *Wilhelm Gustloff* warnen, sodass diese ein

Ausweichmanöver einleiten kann, oder einen der Torpedos zerstören oder vom Kurs abbringen, können die so ausgelösten Veränderungen im Ablauf dennoch dazu führen, dass das Schiff dem Angriff entkommt. Dann würden zwar ein weiteres Mal Schiffe außerhalb der Alchera gefährdet, aber es wäre auch das letzte Mal.

DER SPUK IST VORBEI

AUF EINEN BLICK

Nachdem die Runner die *Wilhelm Gustloff* vor ihrem Untergang bewahrt haben, beginnt die Alchera, sich aufzulösen. Die Runner sollten sie verlassen, bevor das geschieht – und können dann ihre Bezahlung in Anspruch nehmen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es ist vollbracht. Statt von drei Torpedos getroffen zu sinken, setzt die Wilhelm Gustloff ihren Weg nach Westen fort. Und mit jedem Meter, den sie zurücklegt, wird ihre Form schemenhafter, undeutlicher, beginnt, sich in Nebel aufzulösen – wie auch die Wellen um euch herum. Es ist an der Zeit, die Alchera zu verlassen, bevor sie sich auflöst.

HINTER DEN KULISSEN

Die Rückkehr nach Kiel sollte den Runnern ohne Probleme gelingen. Wenn sie Frau Schmidt kontaktieren, wird diese mehr oder weniger erfreut reagieren – je nachdem, ob Torpedos aus der Alchera herausgelaufen sind oder nicht. In jedem Fall ist sie jedoch über die Auflösung des magischen Phänomens im Bilde und wird dem Team die vereinbarte Bezahlung zukommen lassen – wenn binnen fünf Tagen keine erneute Sichtung der *Wilhelm Gustloff* erfolgt.

NACH DEM ABENTEUER

BEZAHLUNG

Die Runner erhalten 60.000 Euro – zuzüglich eventuell herausgehandelter Boni.

KARMA

- Den Run überlebt: 5 Karma
- Bei der Verhandlung mit Frau Schmidt irgendeine Form von Bonus herausgehandelt: 2 Karma
- Sich unbemerkt die Informationen des Team von Tyr Inc. beschafft: 2 Karma
- Die Versenkung der *Wilhelm Gustloff* verhindert: 2 Karma
- Gute Ideen, die richtige Fertigkeit im richtigen Moment, überzeugendes Rollenspiel o. Ä.: 1 Karma

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Die Folgen des Runs für die Reputation und Fahndungsstufe der Runner können gemäß dem Grundregelwerk (SR6, S. 235 und S. 236) ermittelt werden.

BEINARBEIT

Um an Informationen zu gelangen, die nicht von Frau Schmidt zur Verfügung gestellt wurden, können sich die Runner in der Matrix auf die Suche machen oder ihre Connections bemühen.

Fragen die Runner ihre Connections, lege eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe der Connection ab, um festzustellen, wie viel sie weiß. Hat die Connection eine besondere thematische Nähe zur Frage, erhält sie einen Bonuswürfel. Der Spieler legt dann eine Probe auf Einfluss + Charisma + Loyalitätsstufe der Connection ab und erhält je nach Erfolgszahl die Ergebnisse entsprechend der Bearbeitstabelle (bis zum Maximum dessen, was die Connection weiß).

Außerdem können mit Geld oft weitere Erfolge gekauft werden, wenn die Connection mehr weiß, als die Runner mit der Probe aus ihr herausbekommen. Zusätzliche Informationen, über die die Connection verfügt, kosten jeweils [Informationsrang x 100] Euro.

Suchen die Runner in der Matrix, legt der Spieler eine Matrixsuche-Probe auf Elektronik + Intuition ab. Auch hier gilt der Schwellenwert der entsprechenden Bearbeitstabelle. Bei der Matrixsuche handelt es sich um eine Ausgedehnte Probe, die in der Regel ein Intervall von 10 Minuten hat. Wer Zugriff auf ein passendes Forum hat, ist möglicherweise schneller, eine Suche ohne Anhaltspunkt dauert möglicherweise auch 30 Minuten pro Intervall.

DAS TEAM VON TYR INC.

Erfolge	Informationen
0	Tyr – meinst du den nordischen Gott aus diesem Simsinn-Blockbuster vor ein paar Jahren?
1	Tyr Inc. ist ein Sicherheitskonzern aus der Skandinavischen Union.
2	Vor rund zehn Jahren steckte Tyr Inc. in Schwierigkeiten und wurde dann von Mærsk übernommen.
4	Tyr Inc. dient Mærsk nicht nur als Sicherheitsdienstleister an Bord, sondern verfügt auch über Spezialeinheiten, die in Notsituationen eingesetzt werden – zur Jagd auf Piraten oder für Ermittlungen nach Zwischenfällen auf See.
6	Am Abend des 28. April verließ ein fünfköpfiges Ermittlerteam von Tyr Inc. Kiel auf einem älteren Kutter in Richtung Osten. Sie hatten auffällig warme Kleidung dabei und wurden seitdem nicht wiedergesehen.
7	Das Team von Tyr Inc. hatte sich zuvor einige Tage lang in Kiel aufgehalten und verschiedene Ermittlungen angestellt, zum Teil wohl in alten Archiven.
9	Das Team hatte sich am 25. April im Hotel Atlantic eingemietet und das Zimmer für zwei Wochen im Voraus bezahlt.